GARDIENNES DE TROLLS

Un jeu créé par Michal Polak
Relecture anglaise par Bartosz ptak
Traduction française par Ulyssea

Il y a des TROLLS dans la forêt. Des créatures anciennes qui ressemblent à des collines et qui dorment la plupart du temps.

Des OMBRES se rassemblent et des gens disparaissent.

Trouvez le sort des Anciennes caché quelque part dans le village et dissipez le.

Vous devez exaucer les SOUHAITS des TROLLS pour les RENDORMIR.

Pendant leur sommeil, leur lumière assure la sécurité de votre village. Il n'y a pas d'accidents, pas de maladies, pas de crimes.

Vous êtes leurs élues, vous êtes leurs GARDIENNES.

CRÉATION DE GARDIENNE

QUEL EST TON NOM? QUELLE EST TA COULEUR? Tu incarnes un-e enfant âgé-e entre 10 et 15 ans. Tu ne peux pas utiliser ton prénom d'enfant, car chaque Gardienne choisit une Couleur. La tradition veut que l'on choisisse une couleur vive.

QUI ÉTAIS-TU? Crée ton véritable prénom. Il est inscrit dans le livre de magie des Anciennes, et il est strictement interdit de leur désobéir. Tu ne peux plus le prononcer ou l'utiliser tant que tu es une Gardienne.

ANCIEN LIEN. Il est interdit de contacter les membres de ta famille. Qui sont-iels?

LIEN DE GARDIENNE. Choisis une Gardienne dont tu es proche. Vous partagez un secret.

COMMENT RÉSOUS-TU LES PROBLÈMES?
En étant : 1.Courageux 2.Imaginatif 3. Malicieux

RÈGLES DU VILLAGE

- Personne ne peut aller au-delà des barrières que les Anciennes ont installées autour du village et de la forêt.
- Les Villageois ne peuvent pas entrer en contact avec les Gardiennes à moins d'être une Ancienne.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- Les Gardiennes ne peuvent parler qu'aux Gardiennes et Anciennes.
- Les Gardiennes ne peuvent pas désobéir à la volonté des Anciennes.
- Les Gardiennes doivent se sacrifier pour le Village.

En récompense de ses bons et loyaux services, lorsque la Gardienne ne fera plus qu'une avec l'Ancienne, elle pourra faire un voeu qui changera à jamais le Village.

TROUBLES

Lorsque les résultats de ton action ne sont pas évidents, tu utilises tes dés. Dis à ton MJ comment résoudre le problème et LANCES 2D6...

JET 7 OU MOINS, le Vide t'attire.
- Ta Lumière s'obscurcit [Lumière -1].
- Le MJ décrit comment ta situation s'aggrave.

JET ENTRE 8 ET 10, tu atteins ton but.
- Tu peux changer l'intensité de ta Lumière dans les 2 sens [LUMIERE +1 ou -1].
- Tu obtiens une faveur de quelqu'un OU enfreint une des règles du village sans conséquences.

JET 10 OU PLUS, vous en avez trop fait. Vous avez utilisé trop de lumière.
- Tu scintilles [Lumière+1].
- Tu attires l'attention des Ombres ou la lumière perturbe ton action et te mets dans une situation ou tu dois faire un choix.

Si tu veux REDUIRE TON JET, notes [Devoir -1] et lances d4. Soustrais ce chiffre de ton jet initial. Si tu veux AUGMENTER TON JET, notes [Devoir +1] et lances d4. Ajoute ce chiffre à ton jet initial.

LORSQUE TU DEPASSES LUMIERE +3 OU -3, le destin de ton personnage se libère du livre des Anciennes. Ta Gardienne est connue, devenue trop puissante. Détermines son destin en te basant sur le Tableau de la Destinée et crée une nouvelle Gardienne.
LORSQUE TU DEPASSES DEVOIR-3, tu es jetée dans une cellule sous la maison des Anciennes pour une scène. Reviens plus tard avec Devoir -3.
LORSQUE TU DEPASSES DEVOIR+3, tu deviens invisible pendant une scène. Tu ne peux pas interagir avec les objets et tu ne peux pas être blessée. Reviens plus tard avec Devoir +3.

LES SECRETS

- Le village est protégé par la lumière des Trolls :
- Personne de l'extérieur ne peut pénétrer dans la forêt qui entoure le village.
- Il n'y a pas d'accidents, pas de maladies, pas de crimes.
- Les Anciennes sont les seules à pouvoir entrer et sortir du village.

LE PRIX DES SECRETS

Les TROLLS connectent leur magie à des enfants au hasard qui deviennent des Gardiennes. Elles ont des capacités spéciales, mais leur destin est sombre (voir le tableau de la Destinée). Les enfants qui se tournent vers le VIDE et choisissent la LIBERTÉ deviennent des OMBRES. Elles chassent les villageois et les Gardiennes doivent les combattre.
Pour changer le destin des enfants, il faut couper le lien magique entre les Gardiennes et les Trolls.

LES TROLLS

Lancez un d6 pour déterminer quels troll(s) se réveillent de leur sommeil :

1. MANGEURS DE PIERRES. Ils aiment beaucoup. Ils demanderont quelque chose d'étrange à manger et de difficile à obtenir. Si les Gardiennes échouent, ils risquent de les manger.

2. ROULEAUX GRINCHEUX. Ils sont assez petits et de forme ovale. Ils veulent voir quelque chose de nouveau chaque fois qu'ils sont réveillés. Trouver quelque chose de nouveau est un défi. Si les Gardiennes échouent, elles risquent d'être écrasées.

3. MAÎTRES DES ESPRITS. Leurs esprit sera mis à l'épreuve, leurs sens seront tordus. Celles qui ne parviennent pas à passer les épreuves en paieront le prix. Ils adorent voler le les meilleurs souvenirs des gens. Si les Gardiennes échouent, elles risquent de ne plus se souvenir de leur passé.

4. ERMITES DE LA GRAVITÉ. Ils contrôlent la gravité et la déforment autour d'eux. Ils veulent être laissés seuls et font tout pour repousser leurs visiteuses. Ils veulent ressentir quelque chose de positif. Si les Gardiennes échouent, ils les pressent jusqu'à ce que mort s'ensuive, ce qui les amusera peut-être.

5. GARDIENS DES ÂMES. Ils veulent détruire toutes les Ombres. Leur souhait est toujours le même. Que les Gardiennes leurs apportent une Ombre pour qu'ils la consomment. Si elles sont trop lentes, ils risquent de les manger en guise d'amuse-gueule.

6. ROIS DES COLLINES. Ils ne souhaitent qu'une seule chose. Ils veulent créer un nouveau pacte avec les humains. Les gardiennes doivent renverser les Anciennes et en nommer de nouvelles choisies par le Roi. Si les Gardiennes échouent, les Ombres s'en prendront à leurs familles.

LES OMBRES

Lorsqu'un Troll se réveille, une OMBRE apparaît également. Leurs noms représentent ce qu'elles ont ressenties lorsqu'elles se sont transformées en OMBRES. Elle infligent ce sentiment à tous ceux qui les entourent.

Lancez d6 pour savoir leur nature :
1. Peur
2. Solitude
3. Désespoir
4. Souffrance
5. Jalousie
6. Haine

CORRUPTION

COMMENT AGISSENT LES OMBRES? Elles ne veulent pas faire de mal aux Gardiennes, du moins pas au début. Elles veulent monter les Gardiennes contre les Trolls et les Anciennes. Elles blessent les autres villageois.

FAIRE FACE AUX OMBRES!
Les Gardiennes peuvent BANNIR UNE OMBRE d'une scène en dépensant 1 point de Lumière.
Les Gardiennes peuvent SAUVER UNE OMBRE en dépensant 3 points de lumière. Elle se transformera en un pur esprit qui les suivra et les aidera.
Si les Gardiennes ne peuvent ou ne veulent pas dépenser de points de Lumière, l'Ombre les CORROMPERA.

Si les Gardiennes ne peuvent ou ne veulent pas dépenser de points de Lumière, l'Ombre les CORROMPERA.

- [Devoir -1]
- Elle inflige les mauvais sentiments qu'elle représente
- Elle fait perdre l'Ancien Lien ou le Lien de Gardienne. Ses souvenirs seront perdus à jamais.

Si une Gardienne perd à la fois son Ancien Lien et son Lien de Gardienne, sa relation avec le village est rompu. Elle est consumée par l'Ombre et la trasnforme en quelque chose de deux fois plus puissant.

GARDIENNES... DE... TROLLS!

Merci à RPGuPolaka d'avoir autorisé-e cette traduction!
Vous pourrez trouver ses créations sur son itchio :
https://rpgupolaka.itch.io/